Ниже приведён набор идей и механик, которые помогут создать игру, в которой главный смысл – научить игроков «умно» распоряжаться финансами. Подход можно миксовать, упростить или расширить на своё усмотрение.

**1. Развитие персонажа (аватара) и ежедневная «работа»**

**Карьера и навыки:**

* **Карьера**: игрок выбирает стартовую профессию (например, офисный сотрудник, творческий специалист, инженер и т.п.). Каждая профессия даёт разный уровень *базовой зарплаты* и открывает разные варианты *роста*.
* **Навыки**: в игре есть система навыков (управление временем, коммуникации, профессиональные навыки и т.д.). Прокачка навыков влияет на увеличение зарплаты, но требует вложения ресурсов (денег, энергии или времени аватара).

**Ежедневная зарплата:**

* **«Поход на работу»**: каждый новый виртуальный день аватар автоматически «работает» (либо выходит на смену, либо выполняет задания/квесты). По итогам игрового дня:
  + Игрок получает **зарплату** (фиксированную или зависящую от уровня навыков/должности).
  + Возможно получение мелких бонусов (например, за выполнение особых задач в течение дня).

**Дополнительные подработки или проекты:**

* Помните, что люди часто не ограничиваются одной работой. Можно ввести **подработки** или **фриланс-проекты**, которые требуют дополнительных инвестиций времени/энергии, но приносят больше денег.

**2. Механики «негативных» событий (страховые случаи)**

Чтобы игроки столкнулись с рисками и понимали важность финансовой «подушки», вводим случайные негативные события, которые отражают жизнь:

1. **Болезни и травмы**
   * Персонаж может заболеть или травмироваться на производстве.
   * Если нет страховки, игрок платит полную стоимость лечения из своих средств. Это серьёзно «бьёт» по бюджету.
   * Если страховка куплена, расходы меньше, но взнос за страховку требует регулярных платежей.
2. **Простои на работе или увольнение**
   * Случайно может произойти «закрытие проекта», «сокращение штата» или «неоплачиваемый отпуск», и игрок временно теряет (или сильно сокращает) основной доход.
   * Если у игрока нет резерва накоплений, он вынужден брать кредиты или продавать ценные вещи, чтобы покрывать ежедневные расходы.
3. **Форс-мажор**
   * Пожары, потоп, необходимость ремонта дома/машины – любая большая трата, которую можно смягчить, если у игрока была соответствующая страховка (например, страхование имущества).

**Реализация случайных событий:**

* Раз в несколько дней (или недель, в зависимости от длительности цикла игры) игрок получает «карточку» или «ивент», где описывается конкретное страховое событие.
* Варианты исходов зависят от того, подготовился ли игрок (накоплениями или страховкой).

**3. Система стимулов к накоплению (включая страховки и инвестиции)**

**Финансовые инструменты**

1. **Страховые полисы**
   * *Медицинская страховка* – покрывает расходы на болезни и травмы.
   * *Страховка имущества* – покрывает расходы при форс-мажорах (пожар, поломка дорогих вещей и т.д.).
   * *Страхование жизни (семьи)* – в случае «выхода из строя» персонажа даёт накопительную компенсацию или пособие.
2. **Вклады и инвестиции**
   * *Банковский вклад*: гарантированный (низкий) процентный доход за каждый игровой период; маленькие риски.
   * *Акции/фонды*: потенциально более высокий доход, но могут быть просадки.
   * *Недвижимость*: позволяет получать «арендную плату»; требует крупных вложений и (возможно) оплаты налогов/коммунальных расходов.

**Как стимулировать покупку страховок и инвестиций**

* Сделать так, чтобы «случайные негативные события» происходили достаточно часто, чтобы игрок понимал риск остаться без накоплений.
* «Начальная» потеря дохода и выплат при отсутствии страховки должна быть чувствительной.
* При этом страховка и инвестиции (за счёт регулярных взносов или замороженных средств) в моменте уменьшают свободный капитал, что создаёт дилемму: «Тратить сейчас или копить на защиту?».
* Развивать механику **«Процент сложных процентов»**: со временем инвестиции растут и приносят всё больше пользы. Игроки, которые выбрали путь накопления, начнут существенно вырываться вперёд по рейтингам.

**4. Рейтинг и мотивация**

**Общий рейтинг по накоплениям**

* Отображать *ТОП-30* (или *ТОП-50*) игроков с наибольшим совокупным капиталом (учитывая деньги, недвижимость, стоимость ценных бумаг и т.д.).
* Можно ввести систему «славы» или «престижа» за достижения (например, «Инвестор года», «Лучший страховой портфель», «Самый бережливый» и т.п.).
* Периодически проводить «сезоны» (месячные или квартальные) с наградами за высокое место в рейтинге.

**Альтернативные показатели**

* Чтобы не было упора только в копейку, можно ввести дополнительные «социальные» показатели или «уровень стиля/комфорта», чтобы игроки, которые тратят на статусные вещи, тоже получали удовольствие от игры. Но ключевой рейтинг – именно по накоплениям.

**5. Разнообразие трат и сознательный выбор**

Чтобы игровая среда была интересной, нужны разные возможности потратить деньги:

1. **Красивые/брендовые вещи**
   * Поднимают «уровень счастья»/«стиль» персонажа.
   * Могут быть отображены визуально, создавая приятный эффект «прокачки внешнего вида» (одежда, аксессуары).
   * Не приносят прямого финансового дохода; скорее, это трата, снижающая накопления.
2. **Дом, интерьер, машина**
   * Дорогие предметы, которые могут дать символический комфорт, возможно, небольшие бонусы (быстрее доезжаешь до работы, меньше тратишь энергии и т.п.).
   * Но стоимость содержания (налоги, страховка, бензин/ремонт и т.д.) должна стимулировать думать, стоит ли покупать дорогой актив.
3. **Развлечения**
   * Путешествия, походы в рестораны, геймплейные ивенты (например, посещение «парка аттракционов» в игре).
   * Плюс к условному «счастью» аватара, но минус к финансам.

**Дилемма игрока**

* **Или** накопить на большой страховой полис/инвестицию, что делает персонажа более защищённым и богатым со временем (но в моменте жить «скучновато»).
* **Или** потратить на что-то «яркое», получая эмоции и статус, но рискуя остаться «голым» перед внезапными событиями.

**6. Геймплейный цикл**

1. **Начало дня**:
   * Игрок видит состояние счёта, есть ли активные страховки/вклады, учёт расходов (кредиты, налоги, арендные платежи).
   * Можно принимать решение: продолжать на ту же работу, искать новую, покупать страховой полис, делать взнос в инвестиции или копить дальше.
2. **Рабочий процесс и события**:
   * Игрок «проходит» рабочий день. Может быть мини-игра или просто автоматический процесс с шансом на бонусы (премия, повышение).
   * Может выпасть негативное событие (болезнь, поломка и т.д.). Расходы зависят от наличия страховки/накоплений.
3. **Вечер**:
   * Подсчёт итогового дохода за день (зарплата - расходы на страховки/кредиты - случайные события).
   * Игрок принимает решение о расходах: купить что-то, вложить куда-то деньги или накопить.
4. **Обновление рейтинга**
   * Периодически (каждый игровой «месяц» или «неделю») пересчитывать рейтинг по накопленному капиталу.

**7. Дополнительные интересные механики**

1. **Кредиты и долговые обязательства**
   * Игрок может занять у банка (или у других игроков, если вводить p2p-модель) под проценты.
   * Позволяет быстро решить моментальные проблемы (например, купить страховку или оплатить лечение), но потом нужно отдавать долг с процентами.
   * При невозврате долга – штрафные санкции (снижение рейтинга, блокировка части имущества и т.д.).
2. **События «эффект непредвиденной удачи»**
   * Иногда случаются неожиданные приятные ивенты: выигрыш в лотерею, премия от работодателя, подарок от родственников и т.д.
   * Это придаст игре чувство реализма и «праздника», но не должно быть чересчур частым.
3. **Рынок ценных бумаг с динамикой**
   * Если хочется глубины, введите мини-игру с флуктуациями цен на акции/фонды. Можно опираться на условные новости или события в мире (бонус к обучающему эффекту).
4. **Мультиплеер-взаимодействие**
   * Игроки могут объединяться в «гильдии»/«кооперативы», где складчина даёт возможности для крупных инвестпроектов (свой бизнес, например).
   * Можно ввести общие клубы, где игроки обмениваются ресурсами или помогают друг другу страховкой (что-то вроде взаимного страхования).

**Итог**

Главный принцип в дизайне такой игры – **баланс интересного геймплея и демонстрации выгод/рисков сохранения капитала**.

* Положительные события (заработок, премии, победы в мини-играх, социальные взаимодействия) должны стимулировать развиваться и копить.
* Отрицательные (болезни, увольнения, аварии) – учить тому, что если не позаботиться о накоплениях и страховках, можно откатиться далеко назад.
* Постепенный рост рейтинга за счёт инвестиций показывает игрокам выгоду от долгосрочной стратегии «откладывать» вместо «всё тратить».

Таким образом, у игрока постоянно есть выбор:

* «Жить на широкую ногу» (быстро получая удовольствие, но оставаясь без защитных механизмов).
* «Быть предусмотрительным» (инвестировать в будущее, страховки, возможно, экономить на «красивых покупках» ради высокого места в рейтинге).

В совокупности эти механики дадут увлекательный и поучительный игровой опыт, поощряющий мудрое финансовое планирование.